

Dreamcast™



Dreamcast.

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

MANUAL



SOMMAIRE

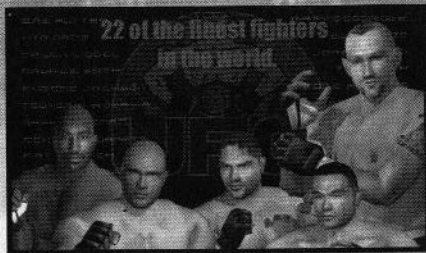


INTRODUCTION.....	40
MANETTE DREAMCAST	41
ARCADE STICK DREAMCAST	42
LANCEMENT DU JEU	43
RÈGLES	44
ECRAN TITRE	44
MODE CARRIÈRE	45
MODE EXHIBITION	46
MODE ENTRAÎNEMENT.....	46
OPTIONS.....	46
COMMANDES.....	47
COMBATTANTS.....	49
ASTUCES	53
CREDITS	88

INTRODUCTION



VOUS AVEZ SUIVI UN ENTRAÎNEMENT TRÈS RUDE EN VUE DE VOTRE PARTICIPATION AU TOURNOI DE COMBAT LE PLUS PRISÉ AU MONDE: L'ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP™. VOUS SAVEZ D'ORES ET DÉJÀ QUE VOUS DEVREZ EXCELLER DANS PLUSIEURS STYLES DE COMBAT POUR ÊTRE LE MEILLEUR. SEREZ-VOUS À LA HAUTEUR ET PARVIENDREZ-VOUS À L'OCTAGON™, OÙ S'AFFRONTENT L'ÉLITE ? POUR CELA, PRÉPAREZ-VOUS À AFFRONTER LES ADVERSAIRES LES PLUS DOUÉS ET LES PLUS CORIACES DE LA PLANÈTE. ENTRAÎNEZ-VOUS DUREMENT ET SACHEZ GARDER LA TÊTE FROIDE, SOUS PEINE D'ÊTRE JETÉ HORS DU RING OU PIRE, D'ÊTRE MIS K.O. DANS CE JEU, LA MOINDRE ERREUR PEUT VOUS ÊTRE FATALE. UN MOMENT D'INATTENTION ET VOTRE ADVERSAIRE PEUT PRENDRE L'AVANTAGE ET VOUS VOLER LA VICTOIRE. TOUTE L'ÉQUIPE DE CRAVE VOUS SOUHAITE LA BIENVENUE À L'ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP. ET SURTOUT, BONNE CHANCE !



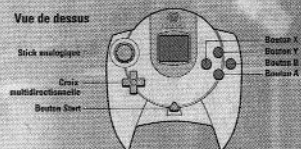
MANETTE DREAMCAST



CES ILLUSTRATIONS VOUS OFFRENT UNE DESCRIPTION SUCCINCTE DE L'UTILISATION DE LA MANETTE DREAMCAST AVEC LE JEU UFC. POUR PLUS DE DÉTAILS SUR LES AUTRES FONCTIONS OU LES MOUVEMENTS DES PERSONNAGES, RÉFÉREZ-VOUS AUX PARTIES COMMANDES ET COMBATTANTS PLUS LOIN DANS CE MANUEL.

MANETTE DREAMCAST

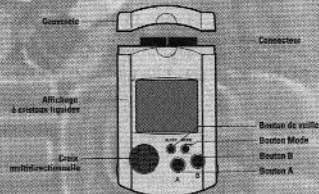
Vue de dessus



Vue de l'avant



VISUAL MEMORY (VM)



UFC EST UN JEU CONÇU POUR 1 À 2 JOUEURS. AVANT D'ALLUMER VOTRE CONSOLE DREAMCAST, INSÉREZ LES MANETTES OU TOUT AUTRE PÉRIPHÉRIQUE DANS LES PORTS DE COMMANDES. VOUS POUVEZ REVENIR À L'ÉCRAN TITRE À TOUT MOMENT DE LA PARTIE EN MAINTENANT SIMULTANÉMENT ENFONCÉS LES BOUTONS A, B, X, Y, ET START.

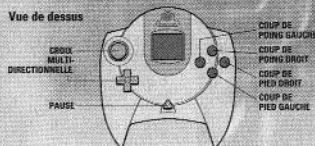
LE PROGRAMME DE VOTRE DREAMCAST RÉINITIALISE ALORS LE JEU, ET L'ÉCRAN TITRE S'AFFICHE. POUR JOUER À DEUX, VOUS DEVEZ ACQUÉRIR UNE MANETTE SUPPLÉMENTAIRE.

LES COMMANDES DÉCRITES CI-DESSOUS SONT LES COMMANDES PAR DÉFAUT. VOUS POUVEZ CONFIGURER LES BOUTONS DANS LE MENU OPTIONS (VOIR PAGE 46).

NE TOUCHEZ PAS AU STICK ANALOGIQUE NI AUX BOUTONS ANALOGIQUES G ET D LORSQUE VOUS ALLUMEZ VOTRE CONSOLE. VOUS RISQUEZ DE PROVOQUER UN DYSFONCTIONNEMENT LORS DE LA PROCÉDURE D'INITIALISATION DE LA MANETTE.

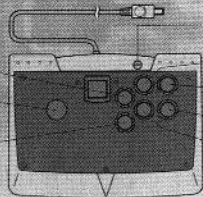
MANETTE DREAMCAST

Vue de dessus



ARCADE STICK

(COUP DE POING GAUCHE)
Bouton X
(DIRIGER LE COMBATTANT)
Stick analogique
(COUP DE PIED GAUCHE)
Bouton A



Bouton Start

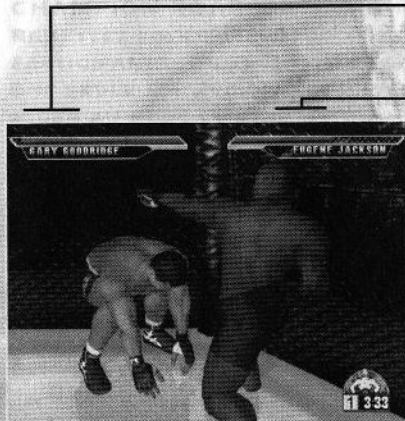
Bouton Y (COUP DE POING DROIT)

Bouton Z (PARAMÉTRABLE)

Bouton C (PARAMÉTRABLE)

Bouton B (COUP DE PIED DROIT)

LANCEMENT DU JEU



VIE (ROUGE) : CETTE BARRE INDIQUE LE TAUX DE RÉSISTANCE. VOUS RÉCUPÉREZ DÈS QUE VOUS VOUS REPOSEZ.

RÉSISTANCE (BLEU) : LA BARRE DÉCROÎT LORSQUE VOUS PRENEZ DES COUPS OU SI VOUS ATTAQUEZ L'ADVERSAIRE. LORSQUE CETTE BARRE EST ÉPUISEE, VOTRE PERSONNAGE EST FATIGUÉ. VOS MOUVEMENTS SE FONT MOINS RAPIDES ET VOUS AVEZ DE PLUS GRANDES CHANCES D'ÊTRE MIS K.O.

MENU PAUSE : APPUYEZ SUR LE BOUTON START À TOUT MOMENT DE LA PARTIE POUR ACCÉDER AU MENU PAUSE. LE MENU PEUT DIFFÉRER SUIVANT LE MODE DE JEU AUQUEL VOUS PARTICIPEZ.

TEMPS : UN ROUND S'ACHÈVE LORSQUE LE COMPTEUR ATTEINT

0. CHAQUE MATCH COMPTE TROIS ROUNDS DE CINQ MINUTES CHACUN. LE JOUEUR DONT LA BARRE DE VIE EST LA PLUS IMPORTANTE À LA FIN DES TROIS ROUNDS REMPORTE LE MATCH. VOUS POUVEZ CHANGER LA DURÉE D'UN ROUND DANS LE MENU OPTIONS.

REGLES



GAGNER

LA VICTOIRE EST À VOUS DANS LES CAS SUIVANTS:

K.O.

LA BARRE DE VIE DE VOTRE ADVERSAIRE EST VIDE.

SOUSSION

CE MOUVEMENT CONTRAINT VOTRE ADVERSAIRE À DÉCLARER FORFAIT.

TIME UP (TEMPS DÉPASSÉ)

LORSQUE LA LIMITE DE TEMPS EST DÉPASSÉE, LES JUGES DÉTERMINENT ALORS LE GAGNANT SUR LA BASE DES POINTS MARQUÉS DURANT LE MATCH.

DOUBLE K.O.

SI VOTRE COMBATTANT ET SON ADVERSAIRE ÉPUISENT LEUR BARRE DE VIE AU MÊME MOMENT C'EST UN DOUBLE K.O. IL Y A ALORS ÉGALITÉ.

EGALITE

EN MODE UFC ET EN MODE CHAMPION ROAD (ROUTE DES CHAMPIONS), VOUS PERDEZ SI VOUS ÊTES À ÉGALITÉ, À MOINS D'ÊTRE AU STADE FINAL DU MODE CHAMPIONSHIP ROAD.

ECRAN TITRE

APPUYEZ SUR LE BOUTON START SUR L'ÉCRAN TITRE POUR AFFICHER LE MENU DE SÉLECTION DE MODES. SÉLECTIONNEZ UN MODE EN APPUYANT SUR LES TOUCHES HAUT ET BAS DE LA CROIX MULTIDIRECTIONNELLE. APPUYEZ SUR LE BOUTON START OU SUR LE BOUTON A POUR VALIDER VOTRE CHOIX.

MODE UFC

PARTICIPEZ À UN GRAND TOURNOI ! CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE PARMIS LES VINGT-DEUX COMBATTANTS RÉELS DE L'UFC ET ENGAGEZ LE COMBAT CONTRE UN JOUEUR DIRIGÉ PAR LA CONSOLE. REMPORTEZ LA CEINTURE D'ARGENT ET FAITES PARTICIPER VOTRE COMBATTANT AU "CHAMPION ROAD" (ROUTE DES CHAMPIONS).

CHAMPION ROAD (ROUTE DES CHAMPIONS)

REMETTEZ VOTRE CEINTURE D'ARGENT EN JEU ! COMBATTEZ DOUZE PARTICIPANTS POUR REMPORTEZ LA CEINTURE D'OR. SI VOUS PERDEZ UNE SEULE FOIS, VOUS DEVEZ RECOMMENCER. VOUS NE POUVEZ JOUER AU MODE CHAMPION ROAD QU'AVEC LES COMBATTANTS QUI ONT PRÉCÉDEMMENT REMPORTE LA CEINTURE D'ARGENT EN MODE UFC.

CAREER MODE (MODE CARRIÈRE)

CRÉEZ VOTRE PROPRE COMBATTANT ! VOUS POUVEZ NON SEULEMENT DÉTERMINER SON APPARENCE, MAIS ÉGALEMENT SON STYLE DE COMBAT AFIN DE LE RENDRE VRAIMENT UNIQUE EN SON GENRE. VOUS N'ACCÉDEZ À CERTAINS STYLES DE COMBAT ET DE CORPULENCES QUE SI VOUS REMPORTEZ LA CEINTURE D'ARGENT EN MODE UFC.

LES POINTS QUE VOUS GAGNEZ LORS DES COMBATS VARIENT SELON LA MANIÈRE AVEC LAQUELLE VOUS LUTTEZ. VOUS POUVEZ ALLOUER CES POINTS DE MANIÈRE DIFFÉRENTE SELON QUE VOUS SOUHAITEZ AMÉLIORER LES CARACTÉRISTIQUES OU LES MOUVEMENTS DE VOTRE COMBATTANT.

TOURNOI (TOURNAMENT)

PARTICIPEZ À UN TOURNOI POUVANT COMPTER JUSQU'À HUIT JOUEURS.

MODE EXHIBITION

JOUEZ AVEC L'UN DE VOS AMIS ! CHOISISSEZ UN PERSONNAGE PARMIL LES VINGT-DEUX DISPONIBLES OU PARMIL CEUX QUE VOUS AVEZ VOUS-MÊME CRÉÉS.

TRAINING (MODE ENTRAÎNEMENT)

FAMILIARISEZ-VOUS AVEC LES COMMANDES DU JEU ET AFFINEZ VOS TECHNIQUES DE COMBAT. SÉLECTIONNEZ TOUT D'ABORD VOTRE COMBATTANT, PUIS LE COMBATTANT CONTRE LEQUEL VOUS SOUHAITEZ COMBATTRE POUR VOUS ENTRAÎNER. LES COMMANDES QUE VOUS SÉLECTIONNEZ S'AFFICHENT À L'ÉCRAN AFIN QUE VOUS PUISSIEZ VOUS Y RÉFÉRER. LES DOMMAGES INFLIGÉS À L'ADVERSAIRE S'AFFICHENT ÉGALEMENT À L'ÉCRAN.

MENU OPTIONS

LE MODE OPTIONS VOUS PERMET D'AJUSTER DIFFÉRENTS PARAMÈTRES DU JEU:

OPTIONS DU JEU

DIFFICULTY LEVEL (NIVEAU DE DIFFICULTÉ):

RÉGLEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ DE LA PARTIE.

ROUND SYSTEM (NOMBRE DE ROUNDS):

SÉLECTIONNEZ UN NOMBRE DE ROUNDS POUR CHAQUE PARTIE.

ROUND DURATION (DURÉE D'UN ROUND):

DÉTERMINEZ LA DURÉE D'UN ROUND.

LOCATIONS (EMPLACEMENT):

CHOISISSEZ L'ENDROIT DANS LEQUEL VOUS VOULEZ DISPUTER LE MATCH.

BLOOD EFFECTS (SANG):

RÉGLEZ LA QUANTITÉ DE SANG QUE VOUS SOUHAITEZ VOIR APPARAÎTRE LORS DES COMBATS.

KEY CONFIGURATION (CONFIGURATION DES BOUTONS):

ATTRIBUEZ DES COMMANDES À CHAQUE BOUTON.

SOUND OPTIONS (OPTIONS SONORES): DÉTERMINEZ TOUTES LES OPTIONS SONORES, COMME LA MUSIQUE (MUSIC), LES EFFETS SONORES (SOUND EFFECTS), LE VOLUME DES BRUITS ÉMIS PAR LE PUBLIC (AUDIENCE VOLUME) ET CHOISISSEZ UN SON STÉRÉO OU MONO. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT TESTER VOS PARAMÈTRES SONORES.

ADJUST DISPLAY (AFFICHAGE): AJUSTEZ L'ÉCRAN DE JEU.

SAVE AND LOAD (SAUVEGARDE ET CHARGEMENT): SAUVEGARDEZ OU CHARGEZ UN FICHIER. VOUS POUVEZ AUSSI ACTIVER OU DÉSACTIVER LA SAUVEGARDE AUTOMATIQUE (AUTOSAVE).

EXIT (QUITTER): QUITTEZ LE MENU OPTIONS.

COMMANDES DU JEU



COMMANDES DU JEU: VOUS POUVEZ UTILISER DEUX TYPES DE COMMANDES PENDANT LA PARTIE.

DEBOUT: LES DEUX COMBATTANTS SE TIENNENT SUR LEURS JAMBES.

AU SOL: LES DEUX COMBATTANTS SE BATTENT SUR LE TAPIS.

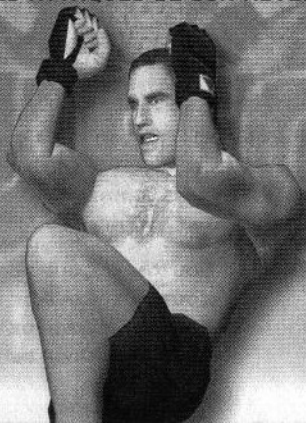
COMMANDES PAR DÉFAUT: **BOUTON X:** COUP DE POING GAUCHE
 BOUTON Y: COUP DE POING DROIT
 BOUTON A: COUP DE PIED GAUCHE
 BOUTON B: COUP DE PIED DROIT

VOUS POUVEZ FAIRE APPARAÎTRE LA LISTE DES MOUVEMENTS, À TOUT MOMENT DE LA PARTIE, EN APPUYANT SUR LE BOUTON START. CHAQUE COMBATTANT POSSÈDE SA PROPRE LISTE DE MOUVEMENTS. VEILLEZ À CONSULTER LA LISTE DE CHAQUE PERSONNAGE.

DÉPLACEZ LA CROIX MULTIDIRECTIONNELLE OU LE STICK ANALOGIQUE EN EFFECTUANT DES MOUVEMENTS CIRCULAIRES POUR CHANGER DE POSITION OU POUR VOUS LEVER ET REVENIR À LA STATION DEBOUT.

ASTUCE: PLUSIEURS MOUVEMENTS S'OBTIENNENT EN COMBINANT DEUX BOUTONS. PAR EXEMPLE, APPUYEZ SIMULTANÉMENT SUR LES BOUTONS X ET A POUR EFFECTUER UNE PRISE SUR L'ADVERSAIRE.

PROTECTION: SI VOUS APPUYEZ DANS LA DIRECTION OPPOSÉE DE CELLE À LAQUELLE VOTRE PERSONNAGE FAIT FACE, VOTRE COMBATTANT PARE LES ATTAQUES DE SON ADVERSAIRE.



LES COMBATTANTS

MIKEY BURNETT
SURNOM: THE EASTSIDE
ASSASIN (LE BOUCHER
DES QUARTIERS EST)
AGE: 27 ANS
DATE DE NAISSANCE:
12/04/73
TAILLE: 1 M 71
POIDS: 77 KG
DISCIPLINE: LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE: TULSA, OKLAHOMA



GARY GOODRIDGE
SURNOM: BIG DADDY
AGE: 34 ANS
DATE DE NAISSANCE:
17/01/66
TAILLE: 1 M 89
POIDS: 112 KG
DISCIPLINE: FREESTYLE
ORIGINAIRE DE: BARRIE, ONTARIO, CANADA



MARK COLEMAN
SURNOM: THE HAMMER
(LE MARTEAU)
AGE: 35 ANS
DATE DE NAISSANCE: 20/12
TAILLE: 1 M 86
POIDS: 109 KG
DISCIPLINE: CATCH LIBRE
ORIGINAIRE DE: COLUMBUS, OHIO



KEVIN RANDLEMAN
SURNOM: THE MONSTER
(LE MONSTRE)
AGE: 29 ANS
DATE DE NAISSANCE:
10/08/71
TAILLE: 1 M 56
POIDS: 96 KG
DISCIPLINE: CATCH
ORIGINAIRE DE: COLUMBUS, OHIO



EUGENE JACKSON
SURNOM: THE WOLF
(LE LOUP)
AGE: 33 ANS
DATE DE NAISSANCE:
23/09/66
TAILLE: 1 M 77
POIDS: 88 KG
DISCIPLINE: FREESTYLE
ORIGINAIRE DE:
EAST PALO ALTO, CALIFORNIE



TIM LAJCIK
SURNOM: THE BOHEMIAN
(LE BOHÉMIEN)
AGE: 35 ANS
DATE DE NAISSANCE:
21/06/65
TAILLE: 1 M 86
POIDS: 100 KG
DISCIPLINE: CATCH / BOXE
ORIGINAIRE DE: REDWOOD CITY, CALIFORNIE



MATT HUGHES
AGE: 26 ANS
DATE DE NAISSANCE:
13/10/73
TAILLE: 1 M 80
POIDS: 77 KG
DISCIPLINE: CATCH
ORIGINAIRE DE:
CHARLESTON, ILLINOIS



CHUCK LIDDELL
SURNOM: ICEMAN
(L'HOMME DE GLACE)
AGE: 30 ANS
DATE DE NAISSANCE:
17/12/69
TAILLE: 1 M 89
POIDS: 90 KG
DISCIPLINE: KICKBOXING
ORIGINAIRE DE:
SAN LUIS OBISPO, CALIFORNIE



TSUYOSHI KOSAKA
SURNOM: T.K.
AGE: 30 ANS
DATE DE NAISSANCE:
06/03/70
TAILLE: 1 M 56
POIDS: 103 KG
DISCIPLINE:
LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE:
SEATTLE, WASHINGTON



GUY MEZGER
AGE: 32 ANS
DATE DE NAISSANCE:
01/01/68
TAILLE: 1 M 86
POIDS: 90 KG
DISCIPLINE:
LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE:
HOUSTON, TEXAS



TITO ORTIZ
SURNOM: THE HUNTINGTON
BEACH BAD BOY
(LE LOUBARD
D'HUNTINGTON BEACH)
AGE: 25 ANS
DATE DE NAISSANCE:
23/01/75
TAILLE: 1 M 89
POIDS: 90 KG
DISCIPLINE: LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE: HUNTINGTON BEACH, CALIFORNIE



PAT MILETICH
SURNOM: THE CROATIAN
SENSATION
(LA MERVEILLE CROATE)
AGE: 32 ANS
DATE DE NAISSANCE:
09/03/68
TAILLE: 1 M 56
POIDS: 77 KG
DISCIPLINE: JIU-JITSU LIBRE
ORIGINAIRE DE:
BETTENDORF, IOWA



MARCO RUAS
SURNOM: KING OF THE
STREETS
(LE ROI DES RUES)
AGE: 39 ANS
DATE DE NAISSANCE:
23/01/61
TAILLE: 1 M 86
POIDS: 100 KG
DISCIPLINE: RUAS VALE TUDO
ORIGINAIRE DE:
RIO DE JANEIRO, BRÉSIL



JEREMY HORN
AGE: 25 ANS
DATE DE NAISSANCE:
25/08/75
TAILLE: 1 M 86
POIDS: 100 KG
DISCIPLINE:
JIU-JITSU LIBRE
ORIGINAIRE DE: MOLINE, ILLINOIS



RON WATERMAN
SURNOM: H₂O MAN
(L'HOMME H₂O)
AGE: 34 ANS
DATE DE NAISSANCE:
23/11/65
TAILLE: 1 M 89
POIDS: 118 KG
DISCIPLINE: CATCH / LUTTE
ORIGINAIRE DE: BROOMFIELD, COLORADO



PETE WILLIAMS
SURNOM: L DURO
(LE DUR)
AGE: 25 ANS
DATE DE NAISSANCE:
10/07/75
TAILLE: 1 M 92
POIDS: 107 KG
DISCIPLINE:
LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE: DALLAS, TEXAS



FRANK SHAMROCK
AGE: 27 ANS
DATE DE NAISSANCE:
08/12/72
TAILLE: 1 M 56
POIDS: 88 KG
DISCIPLINE:
LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE: SAN JOSÉ, CALIFORNIE



EVAN TANNER
AGE: 26 ANS
DATE DE NAISSANCE:
12/04/73
TAILLE: 1 M 70
POIDS: 77 KG
DISCIPLINE:
LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE: TULSA, OKLAHOMA



ANDRE ROBERTS
SURNOM: THE CHIEF
(LE CHEF)
AGE: 35 ANS
DATE DE NAISSANCE:
24/02/65
TAILLE: 1 M 89
POIDS: 156 KG
DISCIPLINE: CATCH / BOXE
ORIGINAIRE DE: TAMA, IOWA



BAS RUTTEN
SURNOM: THE ROCK
(LE ROC)
AGE: 35 ANS
DATE DE NAISSANCE:
24/02/65
TAILLE: 1 M 86
POIDS: 98 KG
DISCIPLINE:
LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE: LOS ANGELES, CALIFORNIE



MAURICE SMITH
SURNOM: MO
AGE: 38 ANS
DATE DE NAISSANCE:
13/12/61
TAILLE: 1 M 89
POIDS: 99 KG
DISCIPLINE:
KICKBOXING / LUTTE
ORIGINAIRE DE: SEATTLE, WASHINGTON



PEDRO RIZZO
AGE: 26 ANS
DATE DE NAISSANCE:
03/05/74
TAILLE: 1 M 86
POIDS: 103 KG
DISCIPLINE:
RUAS VALE TUDO
ORIGINAIRE DE: RIO DE JANEIRO, BRÉSIL



ASTUCES



1. SI VOUS ENCAISSEZ TROP DE COUPS ET QUE VOTRE BARRE DE VIE DIMINUE, RESTEZ PLUTÔT SUR LA DÉFENSIVE OU ÉLOIGNEZ-VOUS DE VOTRE ADVERSAIRE, POUR LAISSER À VOTRE BARRE DE RÉSTANCE LE TEMPS DE SE RECHARGER. CECI AFIN DE NE PAS RECEVOIR L'ULTIME COUP QUI PEUT VOUS METTRE K.O.
2. NE DONNEZ PAS DE COUPS DE POING ET DE COUPS DE PIED EN TOUS SENS. SURTOUT SI VOUS SAVEZ QU'ILS NE VONT PAS ATTEINDRE VOTRE ADVERSAIRE OU NE LUI INFLIGER QUE PEU DE DOMMAGES.
3. LORSQUE VOUS ENTRAÎNEZ UN COMBATTANT VEILLEZ À ALTERNER LES DIFFÉRENTS TYPES DE COMBATS AFIN QU'IL MAÎTRISE AUSSI BIEN LES ATTAQUES DEBOUT QUE LES MANŒUVRES AU SOL.
4. LORSQUE VOUS VOUS BATTEZ AU SOL, NE VOUS METTEZ JAMAIS DANS UNE POSITION QUI EXPOSERAIT VOTRE DOS. C'EST LA POSITION LA PLUS DANGEREUSE, VOTRE ADVERSAIRE PEUT ALORS VOUS INFLIGER DE TRÈS GRAVES BLESSURES.

5. ATTENDEZ QUE VOTRE ADVERSAIRE VOUS INFLIGE UN COUP DE PIED OU UN COUP DE POING, POUR FAIRE UNE ESQUIVE. PROFITEZ DU MOMENT PENDANT LEQUEL IL RECOUVRE SES ESPRITS POUR L'ATTAQUER.

6. SI VOTRE ADVERSAIRE VOUS A BLOQUÉ DANS UN COIN ET QU'IL ESSAIE DE VOUS SOUMETTRE, ESSAYEZ DE CONTRER SON ATTAQUE ET DE LE PLAQUER AU SOL. VOUS AUREZ ALORS L'AVANTAGE ET POURREZ ÉLABORER UNE NOUVELLE STRATÉGIE.

7. OBSERVEZ ATTENTIVEMENT VOTRE ADVERSAIRE POUR APPRÉHENDER SES ATTAQUES. VOUS POUVEZ AINSI TROUVER LE TALON D'ACHILLE DE SA TECHNIQUE ET TRIOMPHER PLUS FACILEMENT.

8. LORSQUE VOUS ÊTES AU SOL ET QUE VOUS ESSAYEZ DE FRAPPER VOTRE ADVERSAIRE, VARIEZ VOS COUPS DE POING POUR LE TROUBLER. IL AURA ALORS DU MAL À CONTRER VOS COUPS, CE QUI L'EMPÊCHERA D'ADOPTER UNE POSITION DOMINANTE.

9. SI VOTRE ADVERSAIRE VOUS ATTAQUE ET QU'IL TENTE DE VOUS METTRE AU TAPIS, CONTREZ SON COUP EN LUI PORTANT UN COUP DE GENOU AU VISAGE OU EFFECTUEZ UN PAS SUR LE CÔTÉ.

10. ESSAYEZ DE FRAPPER VOTRE ADVERSAIRE DE MANIÈRE VARIÉE. SI VOUS ALTERNEZ LES COUPS DE PIED ET LES COUPS DE POING, VOUS LE TROUBLEREZ ET L'EMPÊCHEREZ DE VOUS FAIRE UNE PRISE ET DE VOUS PLAQUER AU SOL.